

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2023). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(4), 725–730. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2024106285>
- ASHAR, A., W, M. F., & ISKANDAR, A. A. (2024). PEMANFAATAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3), 193–199. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i3.3334>
- Badariah, S., Hariyati, H., & Hafiz, R. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SDN 31 PONTIANAK BARAT. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(4), 743–752. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i4.7207>
- Christian, E., & Ehuwinae, O. (2021). Media Pembelajaran E-Learning Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Website. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(3), 230–237. <https://doi.org/10.47111/jointecom.v1i3.8818>
- Fauzi, I., & Darajat, M. Y. I. (2022). Implementasi Aplikasi Holy Quran di SMP Plus Darussholah Jember. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(2), 174–188. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i2.242>
- Insiatun, I., Karya, G., Ediyanto, E., & Sunandar, A. (2021). Implementasi Pendidikan Inklusi pada Jenjang PAUD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 873–878. <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p873-878>
- Jogiyanto, H. M. (2021). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kertati, I. (2021). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN USIA DINI (PAUD) DI KOTA SEMARANG. *MIMBAR ADMINISTRASI FISIP UNTAG Semarang*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.56444/mia.v18i1.2163>
- Mevia, S. M., Murjainah, M., & Ayurachmawati, P. (2022). PENGEMBANGAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR. *GEOGRAPHY : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 169. <https://doi.org/10.31764/geography.v10i2.10060>
- Miftah, M. (2021). *Model dan media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyani, D., Nur Inten, D., Neneng Permatasari, A., & Aziz, H. (2023). Pedagogic Competence of PAUD Teachers in Conducting Disaster Mitigation. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i18.14195>

- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2023). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarjani, A. I., Syarfuni, S., & Nasution, A. R. (2023). INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Jurnal Buah Hati*, 10(2), 109–122. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i2.2304>
- Sommerville, L. (2022). *software engineering*. boston: pearson education.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, & Dahlia. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Persepektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sya'baniah, A. H., & Kuswanto, K. (2025). HUMANISASI PENDIDIKAN SEBAGAI AKTUALISASI KONSEP KI HAJAR DEWANTARA TERHADAP PAUD. *JURNAL AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 10(1), 22–28. <https://doi.org/10.33061/jai.v10i1.3712>
- Syifa, R., Salsabila, Z., & Farhurohman, O. (2025). ANALISIS PENERAPAN MEDIA AJAR INOVATIF BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR/ MADRASAH IBTIDAIYAH. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 171–181. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.776>
- Wahhab, A. F., Sedagadi, N. F., & Ruslin, E. C. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA: Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Bani Hasyim. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 267–275. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v2i4.3576>
- Widiastuti, F., Jihad, A., & Riva Lesta Ariany. (2025). Development of android-based educational game media math adventure using powerpoint add-ins ispring and apk builder. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(2), 275–288. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2684>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.